

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting, karena pendidikan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kualitas manusia dari berbagai aspek. Pengajaran matematika di sekolah merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kualitas manusia, karena penguasa berpikir matematika akan memungkinkan salah satu jalan untuk menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Susanto (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika perlu mendapatkan perhatian dan penanganan serius. Hal tersebut penting, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah dasar masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Rendahnya prestasi belajar matematika siswa disebabkan oleh berbagai faktor.

Di Indonesia masih banyak ditemukan permasalahan dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan *survey* Opinion Park, 51,6% dari 500 responden tidak menyukai pelajaran matematika. Masalah tersebut diakibatkan karena pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang kurang diminati dan dihindari. Ketakutan yang dialami siswa terhadap mata pelajaran matematika tidak datang begitu saja, namun memiliki penyebab. Banyak masalah yang ditemui dalam mempelajari matematika. Berbagai masalah tersebut adalah miskonsepsi oleh para siswa, sulit memecahkan masalah, serta rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap mempelajari matematika.

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Hal ini disebabkan karena, minat merupakan kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Menurut Hartono dalam “Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar didik. Prestasi belajar matematika

yang baik tidak akan tercapai secara maksimal apabila siswa tidak memiliki minat belajar. Oleh karena itu, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu kegiatan tertentu. Siswa yang kurang berminat terhadap pendidikan, biasanya akan menunjukkan prestasi di bawah kemampuannya pada mata pelajaran yang tidak diminatinya. Peserta didik akan terkesan pasif atau malas untuk mengikuti pelajaran tersebut. Sebab itu, penting bagi para siswa untuk memiliki minat yang tinggi dalam belajar. Khususnya untuk pelajaran matematika, karena matematika merupakan sarana berfikir yang logis, membantu memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, dan meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan data yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat anak sekolah dasar dalam mempelajari matematika, diajukan solusi berupa perancangan media interaktif *website* pembelajaran matematika. *Website* tersebut dibuat interaktif menggunakan banyak gambar agar meningkatkan motivasi anak untuk mempelajari matematika. Siswa kelas 4 SD dipilih karena berdasarkan tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget (1983), bahwa siswa kelas 4 berada dalam tahap operasional konkret, yang mana anak telah mampu berfikir logis. Dengan perancangan media interaktif, dapat menambahkan informasi untuk memberikan wawasan tanpa hambatan dan mudah dimengerti serta mendorong peserta. Selain itu, berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan, orangtua sering mengerjakan tugas matematika anaknya karena anak yang tidak memiliki minat dan paham mengenai pelajaran matematika. Dalam mengerjakan tugas anaknya, banyak orangtua yang menggunakan *website* untuk melihat materi matematika anaknya. Selain itu, mereka juga menggunakan *website* untuk membantu pengajaran matematika. Pada anaknya. Namun, mereka juga mengatakan *website* yang berisi materi matematika tersebut terlalu banyak menggunakan teks. Hal tersebut membuat anak-anak kurang memahami materi yang diberikan *website* tersebut. karena kurangnya penjelasan gambar. Karena anak-anak masih dibawah pengawasan orangtuanya, maka orangtua termasuk target audiens.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media interaktif untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran matematika?

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan ini, penulis telah memberi batasan masalah dalam perancangan ini agar proses perancangan tetap terfokus dan lebih spesifik. Berikut adalah segmentasi *audience*:

1. Geografis:
 - a) Jabodetabek
2. Demografis:
 - a) Usia: 8-10 tahun (sekunder 25-30 tahun)
 - b) Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
3. *Socioeconomic*:
 - a) SES B
4. *Behaviour*:
 - a) Menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran membosankan
 - b) Tidak adanya motivasi atau minat dalam pembelajaran matematika
 - c) Merasa sulit dalam soal cerita matematika
 - d) Anak yang sering menggunakan laptop

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dari latar belakang diatas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media interaktif untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran matematika yang mudah dipahami.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dari latar belakang diatas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat melaksanakan perancangan media interaktif sebagai hasil dari perkuliahan selama di Universitas Multimedia Nusantara beserta dalam perancangan aset untuk media interaktif. Selain itu dapat mengasah kemampuan untuk berkarya, membuat desain dan membantu memenuhi syarat meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds) dari Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui mengenai pentingnya pembelajaran matematika dengan mulainya dengan menaikkan motivasi sehingga dapat berkonsentrasi terhadap suatu kegiatan tertentu yang dapat memberi sarana berfikir secara jelas dan logis.

3. Bagi Universitas

Diharapkan laporan ini dapat menajdikan kontribusi yang informatif dan berguna untuk Universitas dalam pengetahuan mengenai Pendidikan matematika. Semoga laporan ini dapat menjadikan referensi dan bantuan untuk mahasiswa/i angkatan selanjutnya dalam mengerjakan tugas akhir.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA